### Gymnázium Nad Štolou 1, Praha 7

# MATURITNÍ PRÁCE Jednoduchá počítačová hra

Autor práce: Vojtěch Hána

Vedoucí práce: Martin Sourada

Třída: 5S

2021/2022

Prohlášení: Prohlašuji, že jsem maturitní práci vypracoval samostatně, použil jsem pouze podklady uvedené v přiloženém seznamu a postup při zpracování a dalším nakládání s prací je v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů.

V Praze dne 3. října 2022

Chtěl bych poděkovat veškerému mužskému obsazení Genshin Impactu, jejichž magnificentní pozadí a jiné statky mě při psaní práce budou držet příčetného.

### Obsah

Úvod		5
I	Teoretická část	6
1	Charakteristika hry	6
2	Užité nástroje 2.1 Engine	<b>7</b> 7
3	Vývoj	8
II	Uživatelská příručka	9
1	Cíl hry	9
2	Ovládání	10
Zá	věr	11
Re	esumé	12
Př	íloha	13

# $\acute{U}vod$

Já ti jednu uvedu, jen počkej!

# Část I

# Teoretická část

## 1 Charakteristika hry

Ano tat'ko unreale break my node links.

#### 2 Užité nástroje

#### 2.1 Engine

Veřejnosti je přístupno nepřeberné množství herních enginů, každý z nich se svými plusy a mínusy, orientovaný na jiný segment trhu. *Unigine* exceluje ve velkých scénách díky 64bitovým souřadnicím, zatímco *Clausewitz* je zaměřený na top-down grand-strategy hry.

Jelikož Astra je mým prvním velkým projektem, co se vývinu her týče, bylo pro mne důležité, aby pro zvolený engine bylo dostupné velké množství dokumentace a aktivní komunita, na kterou by se bylo možná obrátit v případě potíží. Tím z výběru vypadávají všechny málo známé enginy a také ty, které sice známé jsou, ale většinou na nich vyvíjejí pouze velká studia, jako například *CryEngine*.

Po tomto prvním kroku zbývali dva seriózní kandidáti, a to *Unity* a *Unreal Engine*. Nakonec jsem z těchto dvou zvolil *Unreal*, zejména kvůli systému osvětlení *Lumen*, který by výrazně zlehčil tvorbu realistické grafiky a vizuálnímu skriptovacímu jazyku *Blueprint*, který umožňuje implantaci základních systému hry přímo v enginu místo C++ kódu.

# 3 Vývoj

# Část II

# Uživatelská příručka

1 Cíl hry

### 2 Ovládání

### Závěr

Závěr? Jakýpak závěr? Nejde ti snad otevřít zavařovací sklenice, drahý TeXu?

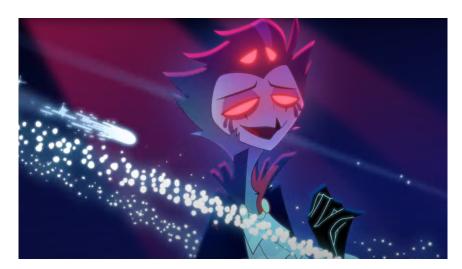
### Resumé

Tato práce dělá brrrrrrr

This paper goes brrrrrrr

## Příloha

Pozn.: Pokud není uveden zdroj, média jsou ve veřejné doméně.



Obrázek 1: Mňam.